AYANA

☐ Colpo Sicuro

Uccidi un Nemico con un Attacco con l'Arma entro Gittata Ideale mentre ti trovi in uno spazio 🛡.

Leggi il Ricordo di Ayana **01** a pagina **22**.

☐ Operatore Impeccabile

Uccidi 2 Nemici e usa l'abilità "Scivolata" durante un singolo Turno.

Leggi il Ricordo di Ayana **02** a pagina **22**.

☐ Evasione dalla Distanza Ravvicinata

Inizia il tuo Turno con 3 Nemici entro Gittata 2 e terminalo al di fuori della LdV dei Nemici.

Leggi il Ricordo di Ayana **03** a pagina **22**.

☐ Equipaggiamento, Grinta e Armi da Fuoco

Effettua un'Azione con un Reperto, un Oggetto e un'Arma in un singolo Turno.

Leggi il Ricordo di Ayana **04** a pagina **23**.

Dopo aver completato tutti i Traguardi, leggi il Ricordo di Ayana 05 a pagina 23.

BORSUK

Accumulatore di Reperti

Equipaggia un Reperto appena ottenuto da un'Anomalia mentre hai altri due Reperti già equipaggiati.

Leggi il Ricordo di Borsuk **01** a pagina **10**.

Percorso Irradiato

Non perdere PV da un Attacco Nemico mentre ti trovi in uno spazio ☢.

Leggi il Ricordo di Borsuk **02** a pagina **10**.

Adepto delle Anomalie

Entra in uno spazio Anomalia con un simbolo ✤ scoperto senza Attivare l'Anomalia.

Leggi il Ricordo di Borsuk **03** a pagina **10**.

Sfruttare l'Ambiente Circostante

Usa l'Azione Base "Esca" per Muovere un Nemico in uno spazio Anomalia e Attivarla.

Leggi il Ricordo di Borsuk **04** a pagina **11**.

Dopo aver completato tutti i Traguardi, leggi il Ricordo di Borsuk 05 a pagina 11.

CHORT

☐ **Inseguire la Nemesi**

Attacca un Nemico contrassegnato con ⊕ due volte in un singolo Turno.

Leggi il Ricordo di Chort **01** a pagina **24**.

☐ **Colpo di Grazia**

Uccidi un Nemico che possedeva un ⚒ prima di essere Attaccato.

Leggi il Ricordo di Chort **02** a pagina **24**.

☐ **Calma nella Tempesta**

Non perdere PV dall'Attacco di un Nemico contrassegnato con ⊕.

Leggi il Ricordo di Chort **03** a pagina **24**.

☐ **Occhio per Occhio**

Termina il tuo Turno in uno spazio con un Nemico contrassegnato con ⊕, e nessun altro Stalker o Nemico nella tua LdV.

Leggi il Ricordo di Chort **04** a pagina **25**.

Dopo aver completato tutti i Traguardi, leggi il Ricordo di Chort 05 a pagina 25.

FIRECRACKER

☐ Come Previsto

Usa l'Azione Base "Esca" per Muovere un Nemico in uno spazio contenente uno dei tuoi segnalini Trappola.

Leggi il Ricordo di Firecracker **01** a pagina **20**.

☐ Sgombero Esplosivo

Uccidi almeno 2 Nemici con un singolo Oggetto Granata a Frammentazione.

Leggi il Ricordo di Firecracker **02** a pagina **20**.

☐ Soppressione con Granata Stordente

Infliggi un ad almeno 3 Nemici con un singolo Oggetto Granata Stordente.

Leggi il Ricordo di Firecracker **03** a pagina **20**.

☐ Attacco con Cortina Fumogena

Uccidi un Nemico, poi termina il tuo Turno in uno spazio .

Leggi il Ricordo di Firecracker **04** a pagina **20**.

Dopo aver completato tutti i Traguardi, leggi il Ricordo di Firecracker 05 a pagina 21.

MAMON

☐ Abbattimento all'Ultimo Respiro

Uccidi un Nemico mentre possiedi 4 o meno PV.

Leggi il Ricordo di Mamon **01** a pagina **18**.

☐ Uccisione Ravvicinata

Uccidi un Nemico con l'Azione Base "Coltello" mentre almeno un altro Nemico ha LdV su di te.

Leggi il Ricordo di Mamon **02** a pagina **18**.

☐ Tuffo Pericoloso

Entra in uno spazio contenente un Nemico e un simbolo Anomalia scoperto, senza Attivare l'Anomalia.

Leggi il Ricordo di Mamon **03** a pagina **18**.

☐ Assalto del Lupo Solitario

Uccidi 2 Nemici in un singolo Turno senza che altri Stalker si trovino Gittata 3 da te.

Leggi il Ricordo di Mamon **04** a pagina **19**.

Dopo aver completato tutti i Traguardi, leggi il Ricordo di Mamon 05 a pagina 19.

MATIS

☐ Ricognizione

Rivela un ? tramite l'Azione "Questo Cos'è?".

Leggi il Ricordo di Matis **01** a pagina **16**.

☐ Equipaggiamento Personalizzato

Equipaggia un Accessorio dell'Arma appena ottenuto da un ?, mentre hai un altro Accessorio dell'Arma già equipaggiato.

Leggi il Ricordo di Matis **02** a pagina **16**.

☐ Appena Arrivato

Uccidi un Nemico che si trova in uno spazio con un altro Nemico e un ?.

Leggi il Ricordo di Matis **03** a pagina **16**.

☐ Saccheggio Pericoloso

Ottieni un segnalino ? mentre almeno 2 Nemici hanno LdV verso di te.

Leggi il Ricordo di Matis **04** a pagina **17**.

Dopo aver completato tutti i Traguardi, leggi il Ricordo di Matis 05 a pagina 17.

MILADY

☐ Uccisione dalle Ombre

Uccidi un Nemico con l'abilità "Nessun Errore" attiva dopo aver effettuato l'Azione "Sgattaiolare" durante lo stesso Turno.

Leggi il Ricordo di Milady **01** a pagina **12**.

☐ Esporre e Immobilizzare

Infliggi un e allo stesso Nemico durante un singolo Turno.

Leggi il Ricordo di Milady **02** a pagina **12**.

☐ Maestria di Tiro

Uccidi un Nemico mentre un altro Stalker si trova nel suo spazio e a Gittata 4+ da te.

Leggi il Ricordo di Milady **03** a pagina **12**.

☐ Pulizia Selettiva

Uccidi 2 Nemici effettuando Attacchi con l'Arma entro la Gittata Ideale in un singolo Turno.

Leggi il Ricordo di Milady **04** a pagina **13**.

Dopo aver completato tutti i Traguardi, leggi il Ricordo di Milady 05 a pagina 13.

HULYASH

Esca e Assalto

Usa l'Azione Base "Esca" per Muovere un Nemico e Attaccare quel Nemico durante un singolo Turno.

Leggi il Ricordo di Hulyash **01** a pagina **30**.

Minaccia Mutante

Uccidi un Nemico Mutante con l'Azione "Ascia" e un altro Mutante con la tua Arma (in qualsiasi ordine) in un singolo Turno.

Leggi il Ricordo di Hulyash **02** a pagina **30**.

Infiltrato Silenzioso

Muoviti attraverso una ///, e Attacca un Nemico con l'Azione "Ascia" in un singolo Turno.

Leggi il Ricordo di Hulyash **03** a pagina **30**.

Dalle Ombre

Inizia il tuo Turno in uno spazio 🛡, quindi uccidi un Nemico Mutante con l'Azione "Ascia" durante quel Turno.

Leggi il Ricordo di Hulyash **04** a pagina **31**.

Dopo aver completato tutti i Traguardi, leggi il Ricordo di Hulyash 05 a pagina 31.

PALKAN

☐ **Assalto Rapido**

Uccidi un Nemico usando l'Azione "Colpo Lesto".

Leggi il Ricordo di Palkan **01** a pagina **6**.

☐ **Volontà Indissolubile**

Non perdere PV a causa di un Attacco Nemico quando usi l'abilità "Uno per Tutti".

Leggi il Ricordo di Palkan **02** a pagina **6**.

☐ **Richiamo**

Usa l'Azione Base "Esca" per Muovere un Nemico fuori da un edificio.

Leggi il Ricordo di Palkan **03** a pagina **6**.

☐ **Irruzione e Sgombero**

Termina il tuo Turno in uno spazio 🛡 e nella LdV di almeno 2 Nemici.

Leggi il Ricordo di Palkan **04** a pagina **7**.

Dopo aver completato tutti i Traguardi, leggi il Ricordo di Palkan 05 a pagina 7.

SVETA

Eliminazione a Doppia Canna

Uccidi 2 Nemici con un'Arma in un singolo Turno.

Leggi il Ricordo di Sveta **01** a pagina **8**.

Posizionamento Adeguato

Uccidi un Nemico dopo esserti Mosso in uno spazio grazie all'abilità "Avanzamento Tattico" durante lo stesso Turno.

Leggi il Ricordo di Sveta **02** a pagina **8**.

Guarda come si Fa

Uccidi un Nemico nel tuo spazio mentre è presente un altro Stalker nel tuo spazio.

Leggi il Ricordo di Sveta **03** a pagina **8**.

Nella Mischia

Termina il tuo Turno con almeno 3 Nemici entro Gittata 1.

Leggi il Ricordo di Sveta **04** a pagina **9**.

Dopo aver completato tutti i Traguardi, leggi il Ricordo di Sveta 05 a pagina 9.

TARAS

Salubre

Effettua le Azioni di 2 diversi Oggetti **Cibo** in un singolo Turno.

Leggi il Ricordo di Taras **01** a pagina **28**.

Vendetta

Uccidi un Nemico mentre è presente un altro Stalker con un segnalino Lesione Critica entro Gittata 3 da quel Nemico.

Leggi il Ricordo di Taras **02** a pagina **28**.

Guida in Prima Linea

Uccidi 2 Nemici in un singolo Turno prima che un altro Stalker inizi il suo Turno durante quel Round.

Leggi il Ricordo di Taras **03** a pagina **28**.

Mano Utile

Cedi 3 Oggetti **Medicinale** e/o Caricatore, in qualsiasi combinazione, a un altro Stalker con 4 o meno PV.

Leggi il Ricordo di Taras **04** a pagina **29**.

Dopo aver completato tutti i Traguardi, leggi il Ricordo di Taras 05 a pagina 29.

VELET

Caccia al Ratto

Possiedi almeno 9 differenti Oggetti nel tuo Zaino.

Leggi il Ricordo di Velet **01** a pagina **26**.

Doppia Detonazione

Effettua l'azione "Lancia" di 2 differenti Oggetti in un singolo Turno.

Leggi il Ricordo di Velet **02** a pagina **26**.

Razziatore di Anomalie

Ottieni un [?] da uno spazio con un simbolo Anomalia.

Leggi il Ricordo di Velet **03** a pagina **26**.

Equipaggiamento Modificato

Hai almeno 4 differenti Accessori equipaggiati contemporaneamente.

Leggi il Ricordo di Velet 04 a pagina 27.

Dopo aver completato tutti i Traguardi, leggi il Ricordo di Velet 05 a pagina 27.

VITER

Centro del Bersaglio

Ottieni il numero massimo di ★ su ciascun 🎲 quando Attacchi con un'Arma entro la Gittata Ideale.

Leggi il Ricordo di Viter **01** a pagina **14**.

Apripista

Entra in uno spazio Anomalia con almeno 2 simboli coperti da 🔨.

Leggi il Ricordo di Viter **02** a pagina **14**.

Colpo Disperato

Uccidi un Nemico grazie a un Attacco che ha consumato l'ultimo ■ dell'Arma equipaggiata.

Leggi il Ricordo di Viter **03** a pagina **14**.

Calma in Mezzo al Caos

Entra in uno spazio con il Centro di un'Anomalia e perdi PV a causa dell'Attivazione dell'Anomalia.

Leggi il Ricordo di Viter **04** a pagina **14**.

Dopo aver completato tutti i Traguardi, leggi il Ricordo di Viter 05 a pagina 15.